

# Gaming in öffentlichen Bibliotheken

## Neue Angebote zur Kultur- und Wissensvermittlung im digitalen Zeitalter

von NELLY FICZEL

Verglichen mit Büchern oder Filmen sind Computer- und Konsolenspiele ein sehr junges Medium, und in dieser Eigenschaft teilen sie das frühe Schicksal aller erfolgreichen Massenmedien: Sie polarisieren. Auf der einen Seite werden sie als die relevante Kunstform des 21. Jahrhunderts gefeiert, die neue Erzählformen und moderne Ikonen geschaffen hat, auf der anderen Seite werden sie als gewaltverherrlichende, stumpf und abhängig machende Konsumprodukte verurteilt. Die ganze Wahrheit ist natürlich weitaus komplexer – nicht von ungefähr wird das Thema in jüngster Zeit für umfassende kulturwissenschaftliche, kunsthistorische und medientheoretische Analysen entdeckt. Eines ist jedenfalls kein Geheimnis mehr: „Gaming“ gehört zu unserer kulturellen und gesellschaftlichen Lebenswirklichkeit. Und: Damit verbinden sich neue Formen des Denkens, Erzählens, Lernens und ja, auch des Arbeitens.

Aus diesen Gründen ist „Gaming“ als Thema für Bibliotheken von wachsender Bedeutung. Als nicht-kommerzielle Basiskultur- und Freizeiteinrichtungen, die sich unter anderem über ihren Bildungsauftrag und ihre Eigenschaften als Lern- und Unterhaltungsort definieren, bilden sie im Idealfall die gesamte Medienlandschaft ab. Auch wenn das Genre der Computer- und Konsolenspiele nach wie vor mit Vorurteilen zu kämpfen hat, tritt es doch gleichberechtigt neben klassische Medien und wird perspektivisch eine immer größere Rolle in der Kultur- und Wissensvermittlung spielen.

Dass Spielen bildet, ist hinlänglich bekannt. Um die grundlegende Erkenntnis zu beschreiben, dass sich damit elementare menschliche Formen der Weltaneignung und -gestaltung verbinden, wurde der Begriff des Homo ludens geprägt, vor allem durch das gleichnamige Buch von Johan Huizinga in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Computerspiele setzen in der Regel klare Ziele, geben unmittelbares Feedback, federn Fehlentscheidungen und Misserfolge ab und eröffnen Räume für kreatives Denken

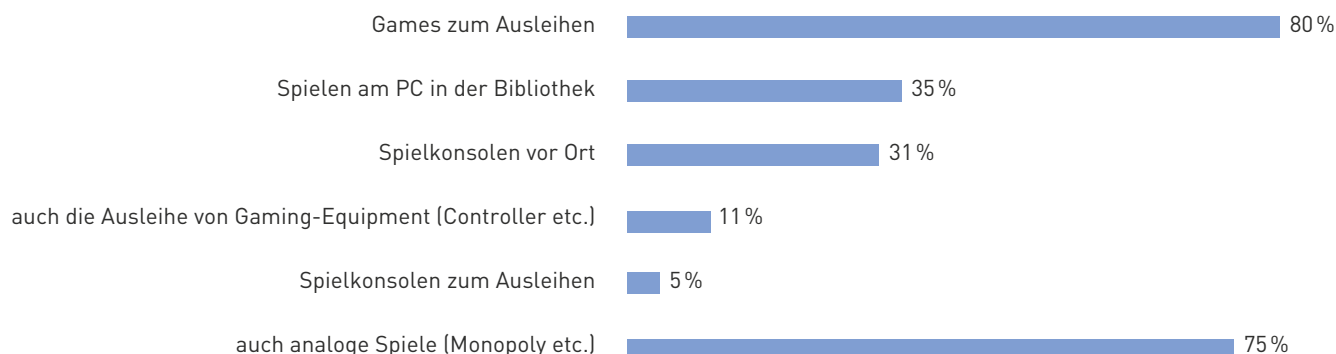
und soziales Handeln. Sie erfüllen damit alle Voraussetzungen für eine positive und erfolgreiche Lernerfahrung. Deshalb werden ihre Prinzipien immer häufiger auch in spielfremden Kontexten fruchtbar gemacht: Unternehmen und Bildungseinrichtungen haben das Prinzip „Gamification“ und so genannte „Serious Games“ entdeckt, welche den menschlichen Spieltrieb und den daran gekoppelten Ehrgeiz anzapfen, um bestimmte Verhaltensweisen zu motivieren.

Viele öffentliche Bibliotheken haben schon lange einen Bestand an digitalen Spielen im Angebot. Welche dieser Einrichtungen die Vision von Christoph Deeg – Autor des Buches *Gaming und Bibliotheken* (2014) – teilen, dass sich Bibliotheken „als Orte der Gaming-Kultur verstehen und inszenieren müssen“, ist schwer zu sagen. Hinsichtlich der Spielmöglichkeiten vor Ort und der Einbindung des Themas in die Veranstaltungsarbeit unterscheiden sich die Angebote gravierend. Es gibt solche Ansätze, sich als „Gaming-Plattform“ zu etablieren: Mit medienpädagogisch betreuten Modellprojekten und regelmäßigen Gaming-Events werden in dieser Hinsicht derzeit neue Maßstäbe gesetzt. Im Rahmen der jährlichen Kundenbefragung des ekz wurde 2017 eine erste Erhebung zum Thema „Games und Gamification“ durchgeführt, um den aktuellen Stand und die praktische Relevanz des Themas in deutschen Bibliotheken zu eruieren (einschbar unter [http://bit.ly/ekz\\_GamingUmfrage](http://bit.ly/ekz_GamingUmfrage)). Die meisten teilnehmenden Bibliotheken gaben an, Games für die Ausleihe zur Verfügung zu stellen. Das Angebot an entsprechender Hardware ist dagegen schon dünner gesät: Spielekonsolen sind in einigen Häusern durchaus vorhanden, aber nur in eher seltenen Fällen handelt es sich um ein fest integriertes, stationäres Angebot, das während der gesamten Öffnungszeiten frei zugänglich ist.

Wir haben uns in Dresden, Leipzig und Chemnitz konkreter nach dem jeweils aktuellen Stand und den betreffenden Erfahrungen erkundigt.

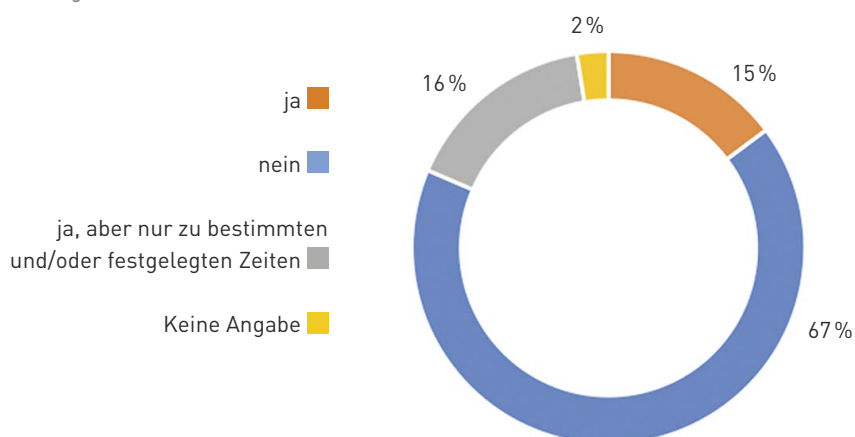
## Welche Angebote gibt es bei Ihnen zum Thema Games & Gamification?

432 Teilnehmer, Mehrfachauswahl möglich.



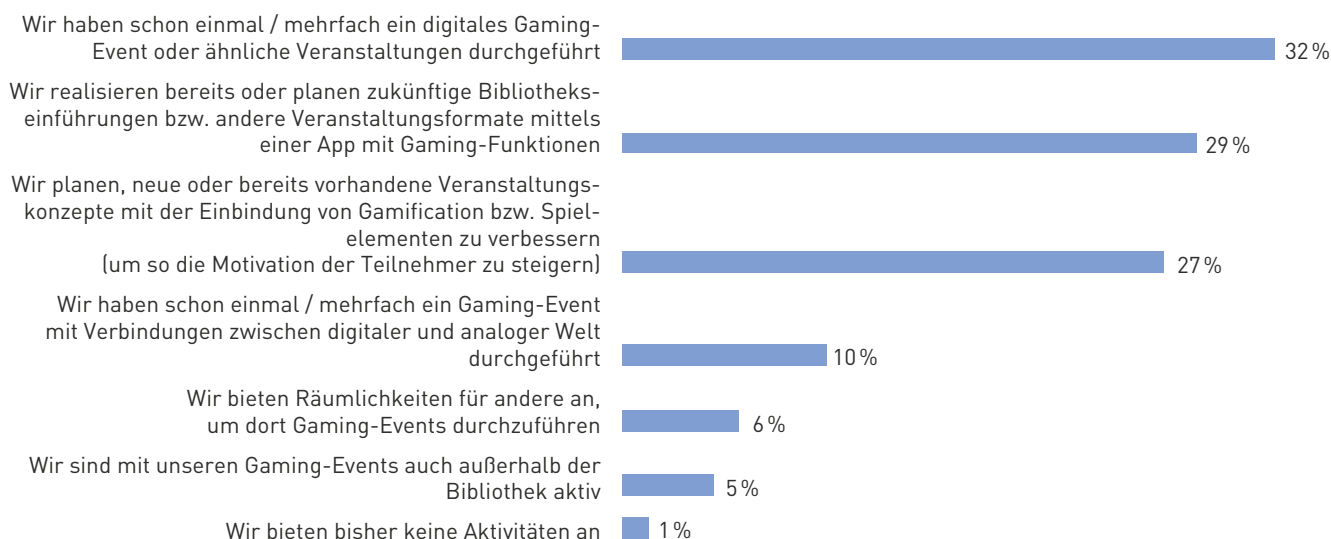
## Bieten Sie in den Räumen der Bibliothek einen freien Zugang zu einer und/oder mehreren Konsolen zum Spielen während der Öffnungszeiten?

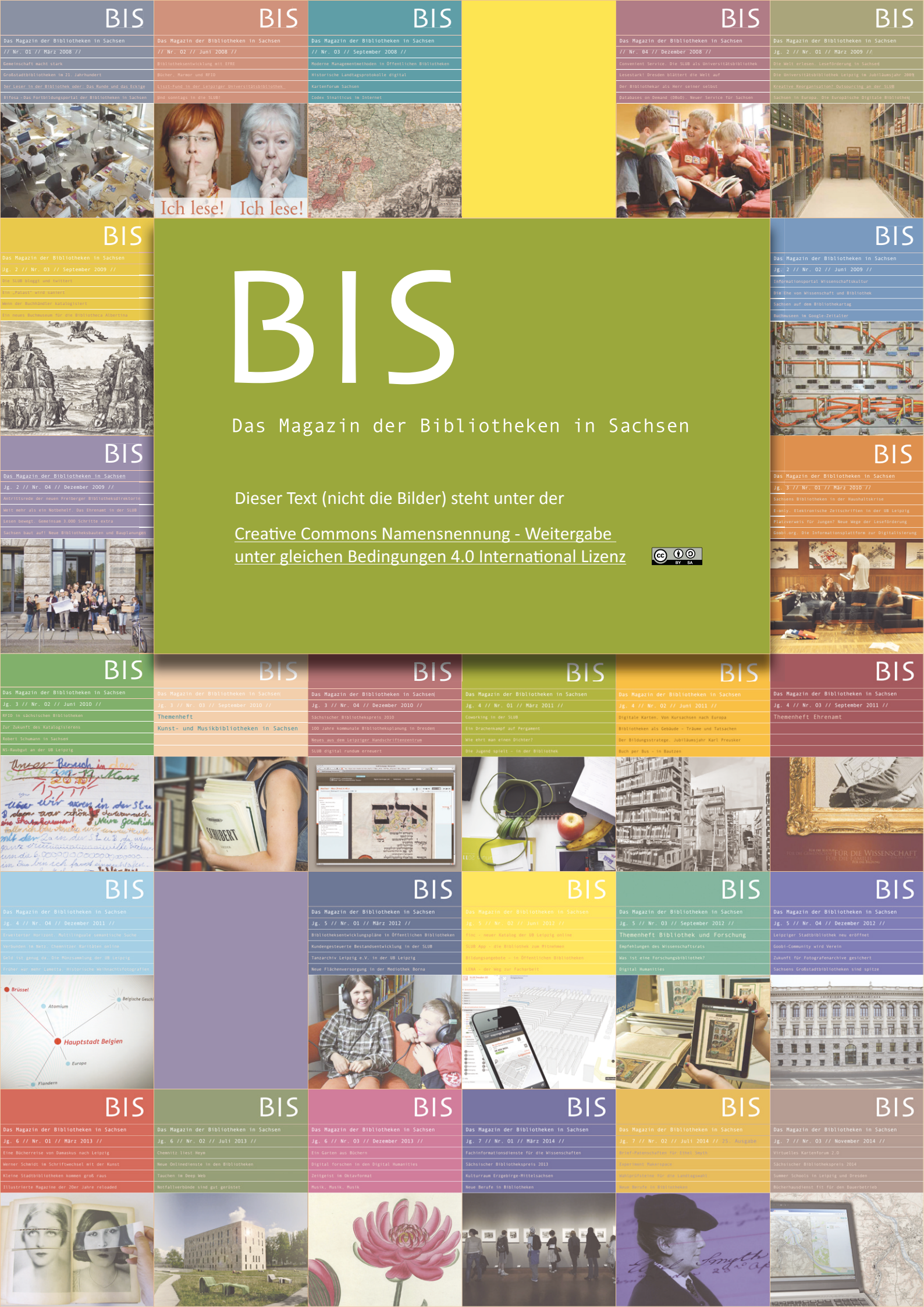
432 Teilnehmer, nur Einzelauswahl möglich.



## Welche Events oder Veranstaltungen bieten Sie im Zusammenhang mit Gaming an?

426 Teilnehmer, Mehrfachauswahl möglich.





BIS

Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen

Dieser Text (nicht die Bilder) steht unter der  
Creative Commons Namensnennung - Weitergabe  
unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz

